

**MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS KARYA MAHASISWA  
PADA MATA KULIAH  
PRODUKSI PROGRAM NON DRAMA TELEVISI MELALUI  
PENATAAN MODEL STUDIO YANG IDEAL**

**Laporan  
Penelitian Tindakan Kelas**



Oleh  
Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A.  
NIP. 197609152008121001/0015097604

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor : SP DIPA-042.01.2.4000903/2016  
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan  
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi  
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan  
Nomor: 7116.C/IT6.1/PP/2017 tanggal 5 Mei 2017

**Institut Seni Indonesia Surakarta  
November 2017**

## HalamanPengesahan

### Judul PenelitianTerapan

Meningkatkan Produktivitas Karya Mahasiswa Pada Mata Kuliah Produksi Program Non Drama Televisi Melalui Penataan Model Studio Yang Ideal

### Peneliti

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| a. Nama Lengkap           | : Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A.  |
| b. NIP/NIDN               | : 197609152008121001 / 0015097604  |
| c. Jabatan Fungsional     | : Asisten Ahli   |
| d. Jabatan Struktural     | : Ketua Program Studi  |
| e. Fakultas/Jurusan       | : Seni Rupa dan Desain/ Seni Media Rekam   |
| f. Alamat Institusi       | : Jl. Ki Hajar Dewantara no 19 Surakarta   |
| g. Telp/Faks/ email       | : <a href="mailto:081808692287/tusjik123@gmail.com">081808692287/tusjik123@gmail.com</a> |
| i. Lama penelitian        | : 6 bulan  |
| j. Keseluruhan Pembiayaan | : 9.000.000,00<br>(Sembilan Juta rupiah)   |

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Surakarta, 6 Nopember 2017  
Peneliti

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd.,M.Sn.  
NIP. 197111102003121001

Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A.  
NIP. 197609152008121001

Menyetujui,  
Katua LPPMPP

Dr. RM. Pramutomo M.Hum.  
NIP. 196810121995021001

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan .....	ii
Daftar isi .....	iii
Daftar Gambar .....	v
Daftar Denah .....	vi
Abstrak .....	vii
Kata Pengantar.....	viii
1. Bab I Pendahuluan .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
2. Bab II Kajian pustaka .....	6
A. Studio .....	5
B. Studio Sebagai Laboratorium Pembelajaran .....	9
C. Studio Pembelajaran Program Televisi .....	11
D. Prestasi Belajar .....	12
3. Bab III Metode Peneliitian.....	13
A. Setting Penelitian .....	13
B. Subyek Penelitian .....	15
C. Obyek Penelitian .....	16
D. Teknik Pengumpulan Data .....	16
E. Teknik Analisa Data .....	16
F. Prosedur Penelitian .....	17
4. Bab IV Proses Produksi Skema Studio Pembelajaran Ideal.....	19
A. Siklus Pertama: Produksi Reguler .....	19
B. Evaluasi Produksi Reguler .....	21
C. Siklus Kedua: Simulasi Produksi Pembelajaran .....	26
D. Modifikasi Ruang Studio dan Set .....	38
E. Pelaksanaan Simulasi .....	51
F. Evaluasi Kinerja Simulasi .....	55

5. Bab V Kesimpulan dan Saran.....	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60
DaftarPustaka.....	61
Justifikasi Anggaran	
Lampiran-lampiran	



## DAFTAR GAMBAR

No	Gambar	hal
1	Suasana Produksi Kreasi Unik (Kreasik)	24
2	Suasana Produksi Kedai Kiri Jalan	25
3	Sketsa desain set awal produksi simulasi	29
4	Render 2 dimensi desain set	30
5a dan 5b	Hanan Zakiya sebagai Lik Sinemo (Host)	33
6a dan 6b	Narasumber episode 1 Kiri: Andre Triadi Putra, Kanan: Miftakul Rahman	34
7a dan 7b	Narasumber episode 2 Kiri: Donie F Kurniawan, kanan; Nur Amalina	35
8	Ruang studio TV dan Film ISI Surakarta, Sisi belakang hadap MCR	41
9	Ruang studio TV dan Film ISI Surakarta, Sisi depan, nampak cyclorama	41
10	Elemen set drum kardus	42
11	Elemen set, Rooster	43
12	Elemen set, Gerobak Angkring	44
13	Elemen set, Panel kayu dari Risplang	45
14	Elemen set, Poster Karya	46
15	Aplikasi set keseluruhan, Produksi episode 2	47
16	Aplikasi ruang rias dalam studio	50
17	Aplikasi ruang transit talent dalam studio	51
18	Aplikasi artistik pada gerobak angkring dan panel	53
19	Suasana <i>briefing</i> akhir	54
20	Suasana latihan	54
21	Suasana produksi episode 1	55

## DAFTAR DENAH

No Denah	Gambar	hal
1	Floor plan desain set	30
2	Gambar Tapak Situasi Studio Prodi TVF ISI Surakarta	40
3	Denah Organisasi ruang	48





## **Abstrak**

Mata Kuliah Produksi Program Non Drama Televisi pada Prodi TV dan Film tidak diselenggarakan di ruang studio yang standar. Hal ini membuat peserta didik tidak memiliki standar dalam merancang produksinya. Penelitian ini menekankan pada perancangan desain setting serta organisasi ruang dengan pemaksimalan fungsi studio, yang dapat mendorong efisiensi waktu, tenaga dan biaya, sehingga dapat memberi kondisi yang lebih produktif bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yaitu meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yaitu model spiral dengan dua fase siklus. Siklus pertama menekankan pada produksi reguler mahasiswa di kelas, dan siklus kedua merupakan praktek simulasi dari evaluasi yang didapatkan dari produksi reguler perkuliahan.

Kesimpulan yang didapat adalah dengan penyederhanaan set dan pengorganisasian ruang yang baik dapat mengurangi waktu, tenaga dan biaya produksi sehingga mampu menghasilkan jumlah produksi yang lebih produktif.

Kata kunci: Program Non Drama Televisi, Studio Ideal, Produktif

## **The Abstract**

At Indonesia Institute of the Arts Surakarta, subject non drama television program production at TV and Film Department done in studio that not yet standarized. This condition made student have no standart operational procedure due to their production. So, this research focused to the setting desain and room organizing with maximizing the function of the studio. This efforts can help the students make efficiency of their time, production cost and human resources. Hopefully, it can build better condition and increasing their productivity. This research use Kemmis and McTaggart model, that include planning, acting, observation and reflection. It known as spiral mode with two phase cycles. First, focussed on the regular production in the class room, and second, as simulation practice from the evaluation of regular production lectures. This conclusion is good simplification setting and good space organizing can reduce time, human resources and production cost, so it can increase the number of subject non drama television program production.

Key Word: Non Drama Television Program Production Subject, Ideal studio, Productivity.

## **Kata Pengantar**

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang atas segala berkat yang dilimpahkan sehingga Penelitian Tindakan Kelas Meningkatkan Produktivitas Karya Mahasiswa Pada Mata Kuliah Produksi Program Non Drama Televisi Melalui Penataan Model Studio Yang Ideal dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada LPPMPP ISI Surakarta yang telah mendanai kegiatan penelitian ini sehingga penciptaan karya ini dapat terlaksana.

Selain itu Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Mahasiswa Semester V Prodi TVF ISI Surakarta, yang telah membantu proses penelitian ini baik sejak proses produksi reguler hingga produksi simulasi akhir, terutama Nurrudin Khairunashir, Purwoko Aji, Rizka Alfian, Aryo Dwipanggo, Sri Palupi, Madila Tsania, Muhamad Saleh, Muhamad Hamdani, Ilham Budi Raharjo, Bagus Qumaini, Hafidz Multasam, RM Bangkit bara, Wildan dan Nimatul Faizah, serta kolega pengampu mata kuliah Produksi Program Non Drama Televisi, Bapak I Putu Agung Suhada S.T., M.Eng. dan Ibu Sri Wastiwi Setyawati M.Sn., serta Laboran Seni Media Rekam, Bapak Sugito S.Sn.

Penulis telah menyelesaikan laporan penelitian ini, namun sebagai manusia, penulis menyadari akan keterbatasan dan kekhilafan serta kesalahan, untuk itu penuliss memohon maaf sebesar-besarnya, dan oleh karena itu saran dan kritik untuk karya ini sangat pengkarya nantikan

Surakarta, November 2017

Titus Soepono Adji, S.Sn. M.A.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Studio merupakan instrumen penting dalam sebuah penyelenggaraan produksi televisi. Tidak hanya sebagai ruang, studio dapat dikatakan sebagai proses, cara kerja atau metode, atau budaya dalam menghasilkan sebuah program televisi. Dalam studio sebuah tayangan program televisi dibuat, melibatkan seluruh tim produksi dan pengisi acara, juga seluruh elemen acara baik peralatan hingga konten artistik.

Sebuah ruang studio yang ideal, umumnya memiliki standar-standar tertentu yang bertujuan untuk mendapatkan kualitas teknik produksi yang memadai, juga memberi fasilitas kenyamanan kerja yang optimal. Kualitas teknik yang memadai antara lain bagaimana studio memiliki fasilitas yang memiliki kemampuan menghasilkan kualitas gambar dan suara yang sempurna, dengan adanya fasilitas *lighting grid* yang memadai dan meruang serta panel akustik yang memiliki tingkat kedap suara yang optimal. Studio juga terkoneksi dengan peralatan kamera yang memadai dengan resolusi standar siaran, baik mulai kamera, *control unit* hingga kanal akhir berupa transmisi atau perangkat *taping*.

Dari sisi kenyamanan kerja, studio juga harus memiliki kelengkapan tertentu yang memberikan ruang kenyamanan pada seluruh pekerja studio, pengisi acara maupun *audience* yang mungkin dihadirkan dalam studio. Faktor

kenyamanan ini antara lain fasilitas pendingin suara yang cukup bagi *manpower* dan peralatan, ruang penonton yang memiliki batas tertentu dengan ruang bekerja (baik batas fisik maupun batas imajiner), tata tertib studio yang jelas, koneksi studio dengan ruang yang lain yang mudah dijangkau, hingga instalasi peralatan yang terkoneksi secara kompak misalnya sistem perkabelan, penyimpanan peralatan dan lain-lain. Sisi kenyamanan kerja ini merupakan hal penting, karena dalam suasana produksi yang menyenangkan akan membawa dampak hasil kerja yang optimal pula.

Namun demikian, tidak semua memiliki sebuah institusi pendidikan pertelevisian memiliki ruang studio yang ideal. Ruang studio yang ideal merupakan investasi yang tinggi, sementara jumlah produksi studio pada sebuah lembaga pendidikan tidak sepadan dibanding biaya penyelenggaraan dan perawatan ruang studio. Demikian juga studio yang digunakan Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta. Secara luasan, studio yang dimiliki memiliki ukuran yang sangat besar, yaitu 12 x 20 meter, dengan ketinggian sekitar 7 meter. Namun demikian luasan ini tidak sebanding dengan peralatan yang dimiliki. Perangkat tata cahaya misalnya yang hanya mengandalkan beberapa lampu *par* dan *red head*, dengan fasilitas *lighting grid* sederhana, menyebabkan instalasi lampu terpasang ala kadarnya merespon set artistik yang ada. Ketinggian ruang juga menyulitkan pemasangan lampu sehingga kualitas cahaya yang dihasilkan menjadi tidak optimal, dan cenderung boros energi. Besarnya ruang studio juga membuat inefisien dalam penggunaan ruang karena cenderung membangun set

yang terlampau luas. Hal ini dalam beberapa hal membawa kelemahan berupa biaya produksi yang ditanggung mahasiswa setiap produksi membengkak, dan akhirnya mengurangi kemampuan produksi dari mahasiswa, baik secara biaya, juga secara energi. Di sisi lain Studio Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta sendiri juga digunakan sebagai ruang produksi untuk beberapa mata kuliah, yaitu Produksi Program non Drama Televisi, Produksi Drama Televisi, Penyutradaraan dan Videografi, sehingga waktu penggunaan studio menjadi sangat ketat. Penelitian ini akan menggunakan mata kuliah Produksi Program Non Drama Televisi yang diambil oleh mahasiswa semester 4.

Banyaknya keterbatasan ini, menyebabkan banyak pula siasat yang diambil untuk mengatasi kekurangan tersebut. Beberapa siasat justru menyalahi konsep prosedural standar, dan cenderung memunculkan egosentrisme dalam berkarya. Hal ini membuat produksi tidak efektif, suasana serta energi kerja juga tidak dapat diorganisasikan dengan baik.

Dari penelitian yang pernah dilakukan, didapatkan pola terapan untuk menyiasati kekurangan tersebut dengan merekayasa ruang studio sedemikian rupa sehingga ruang studio dapat menjadi ruang produksi yang dapat merangsang mahasiswa untuk dapat lebih produktif menghasilkan karya audio visual, sekaligus dapat memberikan kualitas produksi yang lebih baik, yaitu menyelenggarakan sebuah format studio yang ideal bagi sebuah institusi pendidikan di bidang pertelevisian, sehingga hasil penelitian tersebut dapat dipraktekkan dan diukur kemanfaatannya dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran yang hendak dicapai pada mata kuliah Produksi Program Non Drama Televisi.

## **B. Rumusan Dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan di atas, permasalahan yang hendak dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana model penataan set studio yang efektif dan efisien dapat memacu suasana produksi mahasiswa sehingga dapat meningkatkan produktifitas mahasiswa dalam berkarya pada mata kuliah Produksi Program non Drama Televisi?

### **2. Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah yang hendak diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan menyelenggarakan sebuah skema studio yang kompak, sehingga dapat menyimulasikan suasana produksi program televisi yang sesuai dengan prosedur standar produksi dalam produksi kelas yang diselenggarakan, yaitu mata kuliah Produksi Televisi Non Drama.

Simulasi yang akan dibangun adalah dengan membangun model set yang efektif, tidak terlampau besar, yaitu sekitar 3x5 meter dengan meminimalisir set, dan lebih memperhatikan detil peran artistik. Pembatasan ruang set ini akan berimbas ke lebih banyak efisiensi di bidang lainnya,



seperti jumlah *casting*, biaya artistik, serta pemaksimalan pengelolaan ruang dan SDM

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Model pembelajaran studio yang sesuai untuk kelas Produksi Program non Drama Televisi.
2. Menerapkan pola ruang studio yang mampu merangsang produktivitas kreatifitas mahasiswa dalam berkarya, sesuai hasil penelitian terapan yang pernah dilakukan sebelumnya.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberi pengayaan metode pembelajaran studio yang dapat menjadi referensi dalam penerapan pada mata kuliah–mata kuliah berbasis studio

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat meningkatkan produktivitas mahasiswa dalam berkarya pada mata kuliah Produksi Program non Drama Studio.
- b. Dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dalam perkuliahan Produksi Program non Drama Studio.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Studio

Studio dalam pengertian dasar secara komprehensif secara etimologi dapat ditemukan dalam kamus sebagai berikut:

**studio**/stu·dio/*n*1 ruang tempat bekerja (bagi pelukis, tukang foto, dan sebagainya);2 ruang yang dipakai untuk menyiarkan acara radio atau televisi; 3 tempat yang dipakai untuk pengambilan film (untuk bioskop dan sebagainya)<sup>1</sup>

Pengertian di atas menunjukkan fungsi umum studio sebagai ruang kerja, yang memiliki kaitan dengan bidang profesi artistik dan pekerja seni serta kebutuhan khusus dalam produksi program radio, televisi dan film.

Sedangkan studio televisi sendiri menurut Utterback, memiliki pengertian sebagai sebuah ruang fisik yang berukuran luas dimana *setting* program TV dibangun. Dalam beberapa kasus, satu ruang studio dapat terdiri atas beberapa set, yang saling berhubungan. (Utterback, hal:4).

Pemahaman definitif mengenai ruang studio secara umum lebih banyak mengenai tindakan-tindakan praktik yang terjadi dan tidak berkuat pada definisi. Ini menunjukkan pentingnya fungsi kerja studio itu sendiri.

---

<sup>1</sup><http://kbbi.web.id/studio>

Morisan dalam bukunya *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*, secara jelas menyebutkan studio menempati posisi pertama dari tiga pusat produksi televisi selain ruang kontrol dan *Master Control*. (Morisan p.77). Di studio inilah lokasi dimana produksi program televisi dilangsungkan. Dalam ruang ini seluruh *source* yang diperlukan diproduksi, baik berupa gambar, suara, maupun efek. Dengan demikian, studio menjadi ruang yang padat dan sangat rumit, dan dalam situasinya, ruang ini melibatkan banyak pekerja. Untuk itu dua hal utama yang terpenting dalam pembangunan studio menyangkut pada *lay out* fisik studio dan instalasi peralatan yang menjamin kenyamanan bekerja dalam studio. (Morisan, hal:77-78)

Pemahaman dari studio televisi sendiri secara fisik dapat diterjemahkan sebagai ruang yang ditunjang oleh peralatan multikamera secara *live* dan rekaman, dengan mencakup tiga area utama yaitu studio produksi, ruang kontrol dan serangkaian ruang produksi lain yang terkoneksi.

Sedangkan dalam buku lain, *Menjadi Sutradara Televisi*, Naratama menekankan bahwa produksi dengan menggunakan studio identik dengan program yang diproduksi menggunakan teknik multikamera, seperti *Talk Show*, *Quiz*, *Game Show* hingga konser dan program-program news. Penggunaan studio dengan demikian diarahkan untuk memproduksi sebuah program yang memiliki spesifikasi program *live*, dinamis, mengeksplorasi audio serta *magic moment*. *Magic moment* adalah momen spesial yang

sifatnya spontan, sesaat dan cepat sehingga memiliki nilai visual yang tinggi dan tak dapat diulang. (Naratama, hal:119-122) Selanjutnya Naratama menunjukkan bahwa situasi produksi multikamera adalah situasi yang sangat rumit karena melibatkan banyak orang dengan spesifikasi kerja dan peralatan yang beragam dan oleh karenanya memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Dengan demikian dalam konten pembelajaran produksi televisi, produksi multikamera di studio merupakan materi yang sangat penting bagi siswa.

Menurut Zettl dalam *Television Production Handbook*, studio adalah tempat dimana sesungguhnya produksi program televisi dilakukan. Ruangan yang digunakan sebagai studio adalah tempat yang memiliki lingkungan yang dilengkapi (secara permanen) berbagai elemen produksi televisi, seperti kamera, tata cahaya, tata suara dan *act* dari artis pengisi acara. Beberapa memiliki ketentuan-ketentuan khusus yang berkait dengan ukuran (*size*), lantai (*floor*), tinggi langit-langit (*ceiling height*), akustik, pendingin ruangan dan pintu. Selain itu diperlukan perangkat teknis seperti *intercom*, monitor studio (*on air/preview*), speaker program, dan dinding. (Zettl, hal:18-19)

Andrew Utterback dalam *Studio Based Television Productionn and Directing*, memberikan penggambaran fisik yang cukup detail tentang studio, yaitu sebuah ruang yang dirancang dapat mengontrol cahaya dan suara, sehingga untuk itu dirancang banyak prasyarat teknis, antara lain sudut ruang, jenis lantai yang mengakomodir kerja dan gerak kamera. Dinding yang harus mampu meredam suara dan sebagainya. Memiliki *cyclorama* atau tirai besar

yang mengitari ruang studio, yang fleksibel menutup dinding kedap suara. Langit-langit yang tinggi dengan *grid-grid* pemasang lampu dan sebagainya. (Utterback, hal:6) Seluruh elemen teknis ini sedapat mungkin dapat dipenuhi untuk dapat menghadirkan kenyamanan produksi, dan produksi visual terbaik. Buku ini memberikan gambaran bagaimana studio seharusnya dirancang dan diselenggarakan, tentu saja dalam *frame* sebagai studio produksi profesional. Masih diperlukan kajian-kajian tertentu bagaimana standar studio ini dapat diaplikasikan untuk tujuan pendidikan yang bersifat non profit, berbiaya kecil dan mengutamakan proses belajar daripada proses produksi.

#### B. Studio sebagai Laboratorium Pembelajaran

Selain sebagai ruang produksi dalam rangka menciptakan karya bermuatan seni, studio juga merupakan ruang inkubasi pengembangan program belajar terkait dengan penciptaan karya bermuatan seni. Hal ini lazim dimiliki oleh jurusan atau program-program studi termaksud. Studio pembelajaran dengan demikian menjadi sesuatu yang penting diselenggarakan. Studio berperan tidak hanya sebagai laboratorium, namun juga ruang dimana mahasiswa sejak awal mengalami simulasi suasana dan budaya produksi.



Hal ini dapat dilihat dalam beberapa penelitian tindakan kelas yang menunjukkan bahwa studio sangat efektif untuk merangsang minat dan kreatifitas peserta didik terkait materi pembelajaran yang diberikan.

Mengenai gambaran mengenai studio pembelajaran, artikel *Metode pembelajaran Mandiri Pada Studio Perancangan Arsitektur (penekanan pada proses)* yang ditulis oleh Niniek Anggraini memberi gambaran tentang bagaimana kelas studio perancangan dapat dirancang sebagai proses pembelajaran mandiri, yang mengarahkan proses kerja mahasiswa sebagai proses kerja studio yang lebih meletakkan mahasiswa sebagai subyek pendidikan, sehingga mendorong mahasiswa menjadi aktif dan memiliki inisiatif.

Selain itu dalam artikel *Studio Learning Method in School of Design in Indonesia*, memberikan penjelasan mengenai sejarah metode pembelajaran di studio hingga metode-metode yang dikembangkan serta aplikasi yang dipraktikkan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran bagi mahasiswa. Perbedaannya penelitian ini lebih menitik beratkan proses pembelajaran yang dilakukan di studio Desain Komunikasi Visual. Hal ini tentu berbeda dengan fokus dari usulan penelitian ini yang lebih menitikberatkan pada bagaimana menciptakan standar studio pembelajaran untuk produksi program televisi yang dapat digunakan untuk mengaplikasikan Metode Pembelajaran Studio yang efektif dan mampu



membangun keaktifan dan kreatifitas mahasiswa dalam membangun isi program.

### C. Studio Pembelajaran Produksi Program Televisi

Dari penelitian yang telah dilakukan (Titus, 2016), sebuah studio untuk pembelajaran produksi program televisi merupakan sebuah ruang yang dapat mewakili seluruh proses kerja yang sesungguhnya atau simulasi dari ruang studio televisi yang sesungguhnya. Ukuran bukan persyaratan yang mutlak, karena besar kecilnya studio sangat ditentukan pembiayaan yang disanggupi oleh lembaga penyelenggara pembelajaran. Sebuah studio pembelajaran berdasarkan studi awal tersebut adalah studio yang dimaksud adalah studio yang memiliki standarsasi efektifitas kerja produksi yang berkait dengan 4 hal utama yaitu, kualitas visual dan auditif yang dihasilkan, kualitas kerja konten dan kerja arstistik, kualitas kenyamanan kerja serta standar keamanan kerja.

Beberapa prinsip lain harus diperhatikan adalah, dimensi tinggi ruangan yang dapat diaplikasikan untuk pemasangan *rigging lighting*, pemisahan fungsi ruang studio dan ruang-ruang produksi lain, konektivitas antar ruang produksi, serta akses keluar masuk ke studio untuk perlengkapan teknis dan artistik. Penyelenggaraan studio juga harus berprinsip pada kenyamanan kerja serta keamanan kerja, terutama pada hal-hal terkait dengan kabel dan power outlet, serta pendingin ruangan. Penyelenggaraan ini akan

memberi inisiasi sejak awal bagi peserta didik tentang budaya kerja di studio sejak dini.

#### D. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang pembelajar dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari, dalam hal ini biasanya ditunjukkan dengan angka nilai yang diberikan oleh guru (Asmara, 2009). Namun prestasi belajar menurut Hetika (2008) juga pencapaian atau kecakapan yang dinampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan. Proses, menurut Harjati (2008) merupakan sesuatu yang penting dalam menyatakan prestasi sebagai hasil usaha yang dilakukan dan menghasilkan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk simbol untuk menunjukkan kemampuan pencapaian dalam hasil kerja dalam waktu tertentu. Pencapaian hasil kerja ini dapat dilihat dari produktifitas mahasiswa dalam menjalankan misi atau tugas yang diberikan dalam perkuliahan.

Proses akan membawa pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang diperoleh membentuk dan memperluas kepribadian serta wawasan pembelajar. Pembelajar yang aktif melaksanakan kegiatan pembelajaran akan memperoleh banyak pengalaman sehingga memacu prestasi belajarnya. Demikianlah sehingga disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan sebuah proses yang dapat dicapai dan dinampakkan dalam pengetahuan, sikap, serta keahlian.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. *Setting* Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Model penelitian dan langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yaitu meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yaitu model spiral (Rochiati Wiraatmaja, 2006). Data yang didapatkan dari penelitian ini berupa penjelasan deskriptif yang didapatkan dari narasumber secara langsung dalam hal ini kolaborator atau subyek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Siklus pertama merupakan siklus persiapan, yang akan dilaksanakan pada paruh pertemuan reguler perkuliahan dilakukan. Pada siklus ini kelompok produksi (mahasiswa/kolaborator) secara mandiri membuat konsep-konsep program acara yang akan diproduksi, sesuai dengan panduan desain produksi yang telah disepakati antara peneliti dan kolaborator, dan acuan program dalam format yang sama dari produksi yang pernah dibuat oleh mata kuliah yang sama pada periode sebelumnya. Salah satu klausul yang disertakan pada desain tersebut adalah persoalan *setting* dan peluang kreatif yang dapat dicapai dengan *setting* ruang yang ditentukan. Kegiatan yang berlangsung pada siklus ini mulai perancangan konsep program, pengembangan desain program, perancangan set dan visual, casting, perencanaan teknik hingga penyusunan draft rundown acara.

Akhir dari siklus ini adalah membuat sebuah program episode utuh dengan perancangan mandiri sesuai pola yang pernah diterapkan pada periode sebelumnya. Hal ini ditempuh agar mahasiswa nantinya dapat membedakan secara langsung proses yang dilalui, melalui pola asal dan pola hasil evaluasi dari para pengampu. Pada akhir produksi dilakukan evaluasi berdasar amatan para peserta didik mengenai capaian yang telah dihasilkan, dan evaluasi dari para pengampu.

Pada siklus kedua yang dilakukan adalah pola simulasi produksi. Pola simulasi ini dirancang sebagai sebuah produksi yang menjawab amatan dari evaluasi capaian tahap pertama. Pada tahap ini nantinya, simulasi dibatasi pada lingkup persoalan set dan studio. Hasil akhir pada tahap ini adalah sebuah evaluasi capaian, dimana mahasiswa dapat mempraktekkan sebuah produksi yang efisien dan mendapatkan pengetahuan untuk mempraktekkan pola produksi yang ideal dalam situasi studio yang belum ideal.

Penelitian ini akan mengacu pada standar kerja ideal di studio yang meliputi: 1. Kualitas visual dan auditif yang dihasilkan, 2. Kualitas kerja konten dan kerja artistik, 3. kualitas kenyamanan kerja serta 4. Standar keamanan kerja. Namun demikian tidak semua standar akan diterapkan, mengingat keterbatasan teknik serta fasilitas minimal studio yang telah ada, maka untuk poin 1 dan 4 diberlakukan menurut SOP penggunaan studio yang telah berlangsung, sedangkan pada poin 2 dan 3, yaitu kualitas konten dan artistik serta



kenyamanan kerja merupakan poin yang akan lebih dieksplorasi dalam penelitian ini.

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Televisi dan Film yang sedang menempuh mata kuliah Produksi Program Non Drama Televisi semester 4 tahun akademik 2016/2017 yaitu sebanyak 10 mahasiswa.

Mata Kuliah Produksi Program Non Drama Televisi, merupakan mata kuliah praktek dengan beban studi 4 SKS yang diberikan kepada mahasiswa semester 4. Mata kuliah ini bertujuan memberikan kemampuan keproduseran bagi mahasiswa dalam sebuah praktek produksi secara langsung di studio. Ruang lingkup materi yang diberikan pada mata kuliah ini adalah simulasi produksi mulai dari perancangan (keproduseran) acara, pematangan konsep konten menjadi konsep artistik serta konsep teknik, mengorganisir penyelenggaraan konsep dalam persiapan produksi, hingga menyelenggarakan sebuah produksi program non drama televisi dengan pendekatan program studio dengan sistem 3 kamera (*multicam*), dengan durasi 24 menit. Program yang diwujudkan antara lain, *talk show*, debat, *music show*, *children show*, quiz dan *tutorial show*.

## **C. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah proses produksi yang dilakukan mahasiswa mulai dari persiapan produksi, produksi, pasca produksi hingga mempresentasikan hasil



produksi. Dalam proses produksi ini nantinya akan dilihat pula interaksi produksi yang terjadi pada subyek penelitian.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Teknik ini dilakukan dengan melihat dan terlibat secara langsung perkembangan kemajuan proses produksi yang dilakukan oleh kolaborator. Dalam pelaksanaannya observasi juga dilakukan dalam setiap konsultasi yang dilakukan. Dalam tahap observasi akan diberikan rangsangan pengembangan ide yang akan dapat diketahui eksekusinya oleh para kolaborator. Observasi ini akan diwujudkan dalam sebuah catatan perkembangan/progres produksi.

Selain menggunakan teknik observasi juga dilakukan teknik wawancara. Teknik wawancara dilakukan kepada kolaborator untuk mendapatkan pendapat terkait proses yang dijalani. Proses wawancara dilakukan pertahap sesuai siklus yang telah dilalui.

#### **E. Teknik Analisa Data**

Data dianalisis secara deskriptif, berdasarkan capaian dan amatan dari treatment pelaksanaan program yang dialankan berdasarkan perencanaan pembelajaran yang dilakukan. Model analisa yang dilakukan adalah catatan lapangan dan catatan reflektif, yang dilakukan melalui metode wawancara mendalam. Model catatan ini dapat memberi kesempatan bagi peserta didik

untuk berpartisipasi dalam mengungkapkan pendapatnya sebagai hasil dari kesimpulan penelitian.

Adapun siklus yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Siklus produksi awal
2. Siklus simulasi produksi evaluasi

## **F. Prosedur Penelitian**

### **1. Perencanaan**

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan adalah berkaca pada evaluasi dari capaian yang dihasilkan dari angkatan sebelumnya. Hasil evaluasi digunakan sebagai acuan dalam membangun perencanaan pembelajaran selanjutnya mulai dari menentukan adaptasi tujuan pembelajaran, membuat rencana pembelajaran, merancang instrumen, membuat lembar observasi dan alat evaluasi untuk setiap pertemuan.

### **2. Observasi**

Observasi dilakukan sebagai tindakan pengamatan sebagai upaya mengetahui jalannya proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa menjalankan konsep pembelajaran yang ditawarkan, apakah dapat dijalankan sesuai dengan perencanaan, apakah ada hambatan, bagaimana cara menyelesaikan masalah, dan adakah modifikasi-modifikasi yang dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu oleh dua orang pengamat lain yang ikut

mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan pedoman observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

### 3. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menilai hasil pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui kekurangan maupun ketercapaian pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menyimpulkan data atau informasi yang berhasil dikumpulkan sebagai pertimbangan perencanaan pembelajaran siklus selanjutnya. Proses refleksi ini didapatkan dari proses wawancara mendalam dengan peserta didik, atau menggunakan metode diskusi kelompok terarah. Dengan metode ini, diharapkan ketercapaian dan kekurangan proses bisa didapatkan secara lengkap dari masing-masing peserta pembelajaran.

## **BAB IV**

### **PROSES PRODUKSI SKEMA STUDIO PEMBELAJARAN IDEAL**

#### **A. Siklus Pertama: Produksi Reguler Perkuliahan**

Pengamatan yang dilakukan dalam siklus pertama adalah proses produksi pada pembelajaran mahasiswa di kelas Produksi Non Drama Televisi. Kondisi real pada produksi non drama tersebut adalah sebuah kelas terpadu yang diampu oleh 3 dosen yaitu Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A., Sri Wastiwi Setyawati M.Sn., dan I Putu Suhada Agung S.T., M.End. dengan umlah mahasiswa seluruhnya berjumlah 60 orang.

Dari ke 60 peserta tersebut dibentuk 6 kelompok produksi yang masing-masing kelompok berranggotakan 10 mahasiswa lintas pengampu. Adapun keenam kelompok tersebut masing-masing mengerjakan program televisi berformat sebagai berikut:

1. Debat : Kedai Kiri Jalan
2. Talkshow : InDi (Inovasi Diri)
3. Tutorial Show : Kreasik (Kreasi Unik)
4. Quiz : Kuis Film ASA
5. Chidren Show : Ceria (Cerita Anak Nusantara)
6. Music Show : One PM

Adapun masing-masing program berdurasi 24 menit tayang.



Kesepuluh mahasiswa dalam masing-masing kelompok mengambil peran sebagai produser, Kreatif, Asisten Produksi dan Unit Manager. Adapun yang bertindak sebagai Produser Eksekutif sendiri diampukan pada dosen pengampu.

Keempat bidang di atas, dipilih sesuai bidang yang berkaitan dengan keperancangan produksi program, mengingat keempat posisi tersebut memegang proses inti perancangan program mulai dari hingga hasil akhir (*output*) yang hendak dihasilkan. Keempat bidang di atas merupakan wilayah wewenang serta *supporting sistem* yang dibangun di bawah koordinasi produser, sejalan dengan mata kuliah tentang produksi program non Drama Televisi, yang bertujuan memberi ruang praktik mahasiswa sebagai produser program televisi non drama.

Adapun ruang eksplorasi kreatif yang diberikan kepada mahasiswa adalah pembangunan konsep produksi yaitu antara lain, sebagai kreatif: menyusun naskah dan rundown, konsep artistik dan *make up*, *casting*, properti, konsep set, serta material template program, seperti logo, *cue card*, *bumper* dan *ID Program*.

Asisten produksi bertugas menyusun agenda persiapan teknis, mengawal pengesetan teknis, menyusun crew dan berkoordinasi dengan creative dalam menyusun crew call. Sedangkan *Manajer Unit*, bertugas mengelola kas kecil produksi untuk kebutuhan pembelanjaan program, baik honor narasumber, konsumsi, hingga perlengkapan artistik.

Untuk fungsi *technical dan suporting system* di luar wilayah produser, yaitu sutradara, setiap kelompok bebas bekerja sama dengan mahasiswa di luar kelompoknya (bisa juga di luar kelas produksi program Non Drama Televisi) untuk



membantu sebagai Pengarah acara, VTR, *Cameraperson*, *Floor Director*, *lighting*, audio, dan tata rias.

Berikut adalah tahap kerja yang dilakukan oleh mahasiswa dalam perkuliahan:

1. Pembentukan kelompok dan penentuan format program acara
2. Penyusunan konsep program acara
3. Penentuan pembagian kerja dalam kelompok
4. Finalisasi desain produksi meliputi:
  - Konsep acara
  - Konsep konten dan artistik
  - Pengisi acara
  - Rencana teknis
5. Perencanaan kerja
  - Naskah/script
  - Rundown kerja
  - Rundown program
  - Rehearsal
6. Pelaksanaan produksi

## **B. Evaluasi Siklus Pertama**

Dalam pelaksanaannya tahap-tahap produksi berjalan cukup baik. Namun demikian beberapa kesalahan selalu terjadi dalam beberapa kali kesempatan produksi studio, sejak ruang studio baru digunakan. Berdasar evaluasi yang dilakukan menurut

Purwoko Ajie, salah satu peserta mata kuliah, ruang studio yang terlalu lebar menyebabkan *set up building* menjadi pikiran utama produksi dan membutuhkan biaya yang besar. Set yang besar membuat kurang dapat mengisi detail produksi. Biaya yang dikeluarkan untuk produksi dalam kelompok adalah Rp 500.000,- per orang.

Beberapa kelemahan produksi antara lain tingkat kerumitan produksi, yaitu dalam desain set serta kesulitan pembagian ruang kerja mengingat beberapa ruang kerja tidak terselenggara secara kompak dengan studio, Purwoko mengatakan bahwa diperlukan seting portabel multi fungsi yang dapat dimanfaatkan dalam membangun set.

Secara garis besar selama ini beberapa kendala yang dihadapi produksi mahasiswa adalah:

- a. Tingkat kerumitan desain set antara lain ditunjukkan dari produksi set yang memaksimalkan ruang studio. Area set studio adalah 12x 8 meter (dari total luas keseluruhan 12 x 20 meter) dengan ketinggian maksimal 7 meter. Luasan studio yang demikian besar secara psikologis menjebak mahasiswa untuk membuat set yang sangat besar, akibatnya secara fisik sangat menguras tenaga dan biaya, mengingat jumlah material bahan set yang harus disediakan sangat banyak, juga waktu penggarapan set juga memakan waktu yang sangat lama, yaitu rata-rata 4 hari kerja untuk pendirian set, dengan pembangunan set rata-rata sebesar 2,5 sampai 3 Juta rupiah setiap kelompok. Sayangnya set

yang dibangun cukup lama dan mahal tersebut, hanya digunakan untuk 1 kali produksi.

Secara teknis, inefisiensi dari pembangunan set yang terlalu besar berdampak pada kebutuhan shot. Set yang besar membutuhkan cast yang cukup banyak untuk mengisinya. Rata-rata setiap program yang dihasilkan menggunakan cast sebanyak 4-8 orang. Kekurangan cast secara visual akan memperlambat tempo pengambilan gambar serta menghasilkan shot-shot dengan ukuran yang tidak tepat, misalnya terlalu lebar, atau memotong obyek yang tidak dikehendaki (bocor). Secara psikologis, hal ini berdampak pada situasi kerja yang lambat.

- b. Luasan set tidak diimbangi dengan kekayaan isi set, mengakibatkan sedikitnya ruang eksplorasi yang bisa direspon oleh cast. Dari ruang yang luas, kebanyakan menyisakan ruang kosong di tengah dengan menyisakan satu set tempat duduk (sofa) bagi *Host* dan narasumber. Hal ini tentu menjadi masalah bagi *Host*. Di sisi lain ruangan yang terlalu luas ini jika tidak banyak diisi oleh cast, akan membuat ruangan tersebut nampak kosong, dan dengan sendirinya akan menurunkan pasing/tempo dari program itu sendiri.
- c. Ruang Kerja sendiri belum terset dengan baik. Saat ini yang tersedia dalam ruang studio hanya tempat produksi, dan ruang kontrol. Beberapa ruang lain belum ada dan harus dilakukan dengan menggunakan ruang-ruang lain. Hal ini mengakibatkan terhambatnya koordinasi antara ruang. Ruang *Make Up* dan *Fitting Room* sendiri selama ini dilakukan di ruang preview, di luar ruang

studio. Ruang tunggu juga berada di tempat itu. Fasilitas yang ada saat itu barulah cermin yang diusahakan oleh mahasiswa, dan belum ada cermin rias khusus. Selain ruang rias, belum tersedia juga ruang transit talent, sehingga pada saat produksi talent bercampur dengan kru dan lainnya sehingga cukup menyusahkan ketika hendak mengontak *cast* pada saat yang dibutuhkan. Ruang lain yang juga perlu mendapat perhatian adalah ruang transit properti. Di ruang ini seluruh pekerjaan properti kecil beserta pernik-properti diletakkan agar mudah dicari saat hendak digunakan oleh para *talent*.

Berikut beberapa sajian artistik yang dihasilkan oleh tim produksi dari perkuliahan reguler Produksi Non Drama Televisi.



Foto1. Suasana Produksi Kreasi Unik (Kreasik)  
(sumber: dokumen pribadi)



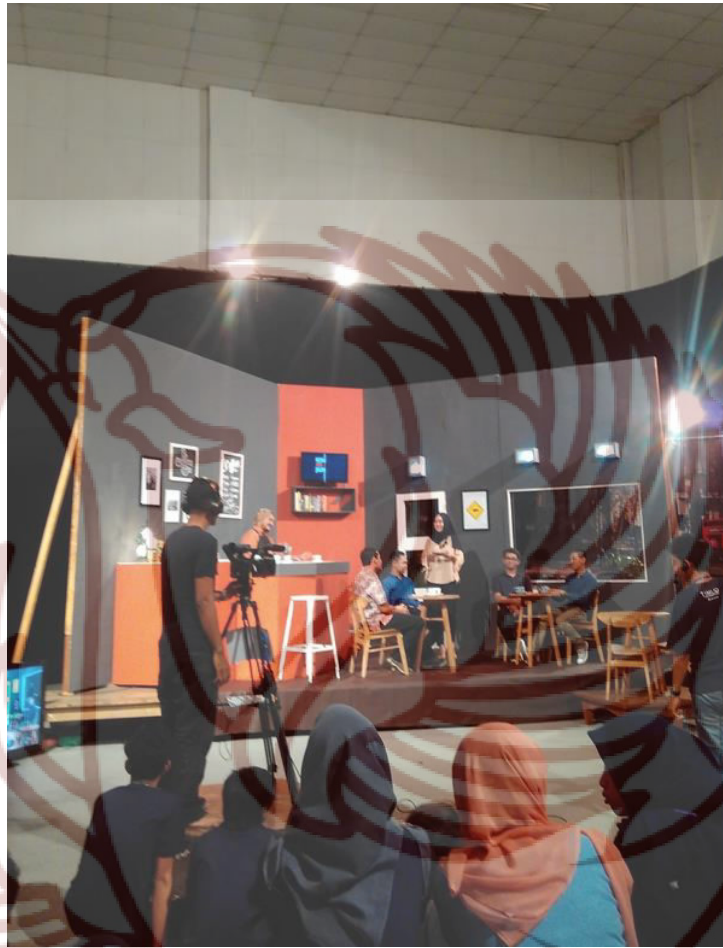


Foto 2. Suasana Produksi Kedai Kiri Jalan  
(sumber: dokumen pribadi)

Nampak dari set yang dibangun oleh mahasiswa, ruang studio yang luas sangat menggoda untuk dimaksimalkan dalam set. Hal ini menyebabkan mahasiswa membangun set yang sangat luas, namun dari set yang sedemikian luas kurang diperhitungkan materi yang akan digunakan untuk mengisi keluasannya. Kelemahan lain yang nampak adalah problem proporsi. Set yang besar dengan material properti yang tidak mencukupi membuat persebaran properti ikut meluas. Hal ini nampak

pada aplikasi penempelan dekorasi yang terlalu tinggi dibanding proporsi *talent* atau *cast* yang bermain di dalamnya. Dalam frame kamera hal ini juga menyebabkan elemen properti tersebut juga tidak nampak. Hal ini disebabkan kamera tentu saja berfokus pada *cast*, yang sebagian besar dalam posisi duduk, sedangkan properti seperti bingkai dan lainnya diletakkan sedemikian tinggi bahkan saat *talent* berdiri.

Kelemahan-kelemahan tersebut di atas, sangat menghambat kerja produksi menjadi tidak ideal, serta pada akhirnya menjadikan suasana dan kualitas kenyamanan kerja menjadi berkurang. Hal ini berkontribusi juga pada kualitas konten dengan demikian yang juga ikut terimbas. Peran produser sendiri adalah menjadi *problem solver* bagi masalah yang dihadapi dalam produksi tersebut.

Berdasar evaluasi yang dilaksanakan selama proses perkuliahan, ditarik sebuah rencana kerja perbaikan yang diharapkan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran mata kuliah Produksi Non Drama Televisi pada semester berikutnya. Rencana tersebut adalah :

1. Penyederhanaan luasan set,
2. Penyederhanaan material set,
3. Pembagian ruang-ruang kerja khusus dalam studio.

Pola penyederhanaan ini diharapkan dapat memangkas atau memberikan efisiensi dalam energi, biaya serta waktu produksi, sehingga diharapkan mahasiswa dapat memproduksi lebih banyak episode dan meningkatkan jam produksinya.

### **C. Siklus Kedua: Tahap Simulasi**

Tahapan simulasi adalah tahapan yang dilakukan mengikuti proses evaluasi yang telah dihasilkan pada akhir perkuliahan. Pada tahap ini sebuah konsep program disusun untuk mengantisipasi terulangnya kesalahan dari tahap siklus pertama.

Pada tahap ini, untuk menjembatani persoalan ini pengampu sebagai produser eksekutif sekaligus evaluator produksi, menyusun sebuah rancangan desain program, yang nantinya akan dieksekusi oleh mahasiswa.

Mengapa bukan mahasiswa yang membangun konsep pada tahap ini? Hal ini dikarenakan titik berat dari tahap simulasi adalah bukan pada pembangunan konten yang harus dilakukan pada mahasiswa, namun untuk mendapatkan respon dari mahasiswa tentang suasana produksi yang efektif dengan melakukan pemaksimalan studio secara ideal. Tentu saja ideal dalam tataran ini bukanlah standart ideal seperti pada lingkungan industri pada umumnya, namun mendekati sistem sirkulasi kerja yang ideal.

Persiapan simulasi dilakukan dengan memisahkan dua hal, antara perancangan program dan perencanaan kerja. Fokus dari penelitian ini adalah perencanaan dan pelaksanaan produksi sehingga perancangan program dipersiapkan sebagai proses tersendiri di luar penelitian.

Perancangan kerja disusun oleh peneliti dengan tidak melibatkan partisipan penelitian. Namun demikian, perancangan program disusun untuk dapat mewakili suasana program yang sama dengan situasi program yang pernah dikerjakan mahasiswa dalam mata kuliah Produksi Program Non Drama Televisi.

Adapun perancangan program atau Desain Produksi disusun sebagai berikut:

### **Desain Produksi Program Angkring Film:**

1. Nama Program : Angkring Film Lik Sinemo
2. Format : Talk Show
3. Durasi Program : 16 Menit,
4. Jumlah segmen : 3 segmen
5. Target pemirsa : Male-Female, 15-25 tahun, Ses ABC
6. Situasi Produksi : Indoor Studio
7. Karakter Program : Muda, Hangat, Bersahabat

a. Konsep Artistik :

Konsep Artistik dari Angkring Film Lik Sinemo adalah membangun sebuah suasana penjual angkringan atau yang di Solo lebih dikenal sebagai Hik. Keistimewaan angkringan ini adalah lokasinya yang digambarkan berada di sebuah lingkungan produksi film di Kota Solo. Tempat ini khas dan unik, karena si pemilik angkringan juga memfasilitasi sebuah monitor layar datar yang dapat digunakan pengunjungnya untuk menyaksikan film-film independent karya komunitas film. Tak jarang komunitas film datang untuk menitipkan filmnya di sana, sehingga terkadang tempat ini jadi ajang jual beli konsep film indie. Pada sisi belakang angkring terdapat panel dinding yang dimanfaatkan untuk



memasang poster-poster film indie mahasiswa TVF ISI Surakarta. Badan Gerobak Angkring juga dipenuhi dengan poster film karya mahasiswa TVF ISI Surakarta., dan poster film legendaris. Di depan gerobak angkring selain ada bangku angkring (*dingklik*) juga terdapat 1 set bangku dari drum karton dengan meja roster. Di bangku ini *talkshow* akan berlangsung.

Berikut konsep kasar dari set Angkring Film yang dibuat:

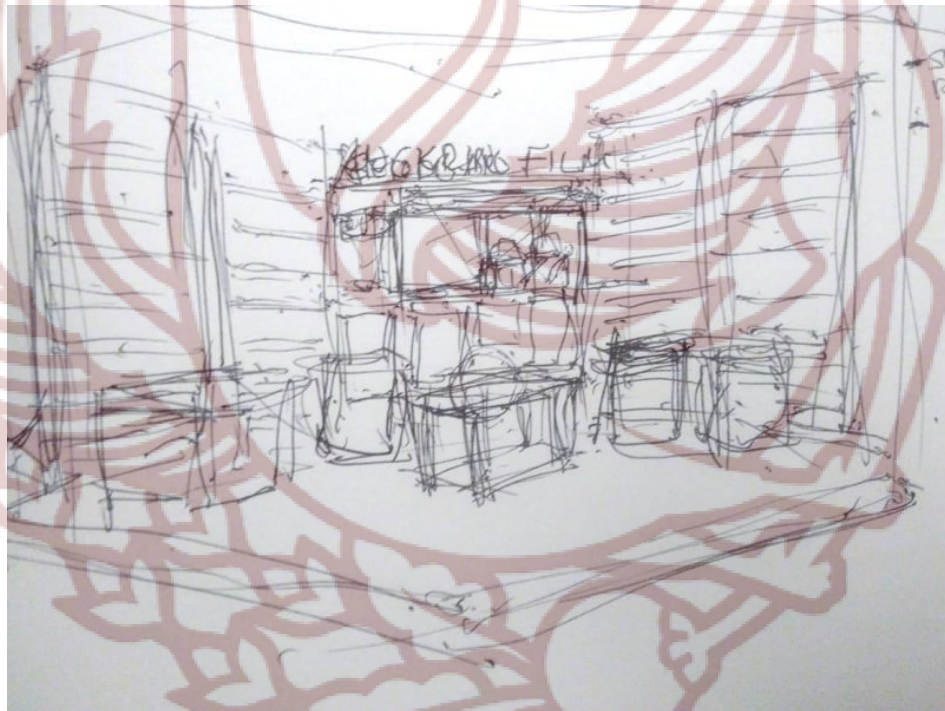


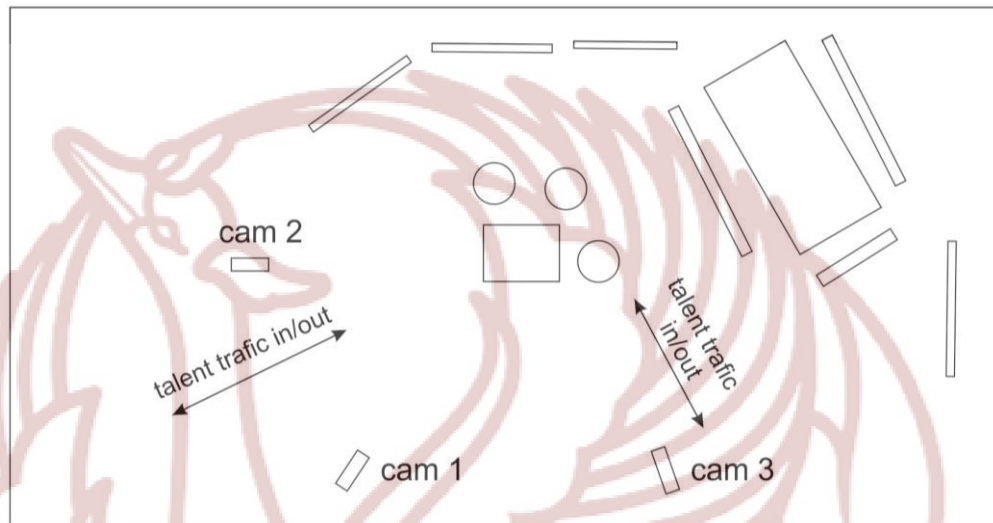
Foto 3. Sketsa desain set awal  
(sumber: dokumen pribadi)

Selanjutnya draft kasar tersebut disajikan dalam rendering sebagai berikut



Foto 4. Render 2 dimensi desain set  
(sumber: dokumen pribadi)

Dari gambar tersebut kemudian dirancang sebuah konsep *Floor Plan* sebagai berikut:



Denah 1. Floor plan desain set  
(sumber: dokumen pribadi)

b. Topik Pembahasan dalam Acara

Berkait dengan set yang dibangun maka pembicaraan yang diangkat dalam program ini tidak akan lari jauh dari tema produksi dan isu-isu perfilman dan pertelevisian di Indonesia, baik dari aspek produksi hingga penayangannya. Secara lebih luas, beberapa materi yang diangkat juga bisa membahas tentang trik-trik produksi tertentu yang dapat memperkaya reverensi penonton mengenai produksi film.

Tema yang dapat diangkat antara lain: -Festival Film, mengakses workshop dan residensi luar negeri, teknik *make up*, genre film yang sedang

populer, komunitas film, Film independen, Film pendek, Bioskop alternatif, TV mahasiswa dan lain sebagainya.

c. Konsep Pengisi Acara

1) *Host* : Lik Sinemo,

Lik Sinemo adalah *Host* tunggal dalam program ini. Lik Sinemo adalah pedagang Angkring yang mengelola Angkrig Film. Usia sekira 25 tahun dengan tubuh bulat, dan lincah menggelinding layaknya rol film, melayani pelanggan. Penampilannya cukup dandy atau gaul untuk ukuran pedagang angkringan, karena dia merasa berjualan di lingkungan produksi film dan bertemu selebriti membuatnya harus pula nampak gaul. Dia selalu siap kapan saja jika diajak main jadi figuran film, begitu alasannya. Alasan lainnya, adalah jika ada artis mampir ke warungnya, artis tersebut tidak tengsin dan malah mengajak teman-temannya main kesitu. Usahanya tak sia-sia, walaupun hanya satu dua, beberapa artis kondang datang ke angkringnya dan berfoto disana, sekalipun yang paling banyak tentu saa artis figuran dan para kru pembuat film.

Lik Sinemo ini tidak berasal dari Jawa asli tapi orang Sunda keturunan Jawa, sehingga bahasa Jawanya agak kagok, tapi keinginan adaptasinya menjadi jawa cukup kental terasa dari keinginannya menggunakan blangkon sebagai penciri warungnya.



2) *Guest* :

*Guest* atau tamu yang dihadirkan dalam acara ini adalah 2 orang setiap episodenya. Tamu pertama biasanya adalah anak muda yang memiliki prestasi atau pengalaman menonjol di bidang perfilman. Pada sesi awal ini tamu akan menceritakan pengalamannya sebagai motivasi kepada penontonnya. Pada paruh kedua, dihadirkan sosok yang lebih senior dari pada tamu pertama, tujuannya adalah memberi penekanan atas apa yang telah dilakukan oleh tamu pertama. Biasanya meneguhkan pemirsa untuk dapat mengikuti jejak para tamu pertama.

3) Extras:

Ekstras utama yang akan mewarnai program ini adalah kru-kru film yang melakukan shooting di sekitar Angkring Film. Selain Kru film, juga artis, mahasiswa film, agensi dan lain-lain, yang berhubungan dengan film, atau profesi lain yang berkaitan dengan Kota Solo, mengingat program ini berlatar kawasan kota Solo.

d. Cast (Pemeran)



Foto 5a dan 5b. Hanan Zakiya sebagai Lik Sinemo (*Host*)  
(sumber: fb profile, dokumen pribadi)

- 1) *Host* : Hannan Zakiya, Mahasiswa Prodi TV dan Film ISI Surakarta, semester akhir, seorang presenter baik pada acara kemahasiswaan maupun acara resmi lainnya, dapat membawakan acara baik secara formal maupun informal. Sekalipun berlatar belakang suku Sunda, dengan dialek sunda, namun memiliki kemampuan adaptasi yang baik, sehingga dapat memerankan peran Lik Sinemo dengan baik.

## 2.Episode pertama: Harta Karung



Foto 6. Narasumber episode 1 Kiri: Andre Triadi Putra  
Kanan: Miftakul Rahman  
(sumber: dokumen pribadi)

Episode Harta Karung menampilkan tamu Miftakul Rahman, mahasiswa Prodi TV dan Film angkatan tahun 2014. Miftakul Rahman, bersama rekannya Indri Retnowati diundang dalam berbagai festival film, dan memenangkan beberapa ajang kompetisi film dokumenter, terakhir adalah memenangi Festival Film Puskat. Harta Karung adalah sebuah dokumenter yang bercerita tentang kehidupan masyarakat di sekitar kawasan Tempat Pembuangan Sampah Akhir Kota Solo, yaitu Putri Cempo. Kehidupan yang dekat dengan sampah, membuat mereka juga mengais rejeki dari sampah.



Rahman sebagai tamu akan menceritakan proses kreatifnya dalam memproduksi karya Audio Visualnya.

Tamu kedua adalah Andre Triadi Putra, pengajar prodi TVF ISI Surakarta, yang mengampu mata kuliah Produksi Dokumenter. Sebagai dosen Andre Triadi putra menjelaskan pentingnya melakukan riset sebagai kunci keberhasilan dalam menyajikan cerita. Andre juga memompakan semangat bagi mahasiswa untuk dapat menayangkan karya-karyanya dalam berbagai kesempatan pemutaran, baik festival, acara resmi, maupun acara tidak resmi.



Foto 7. Narasumber episode 2  
Kiri: Donie F Kurniawan, kanan; Nur Amalina  
(sumber: isi-ska.ac.id, pribadi)



## **Episode Kedua: Belajar Jalan ke Luar Negeri**

*Guest* pertama yang dihadirkan adalah Nur Amalina (Celine), mahasiswa semester 3 Prodi Televisi dan Film. Celine dalam episode ini akan menceritakan pengalamannya mengikuti Workshop internasional yang diselenggarakan di Italia, yaitu Cinemade Monde. Dia akan bercerita bagaimana dapat memperjuangkan cita-citanya untuk belajar mengenai produksi film di luar negeri dan membangun jaringan dengan *peer group*nya sesama pembuat film dari berbagai belahan dunia dengan jadwal waktu yang sangat padat dan menghasilkan banyak film. *Guest* kedua adalah Donie Fajar Kurniawan. Donie merupakan pengajar Prodi Televisi dan Film yang dalam kesempatan 3 tahun yang lalu (2014) berkesempatan mengajar di sebuah perguruan Tinggi di Warsawa Polandia, dalam program Pengajar Bahasa Indonesia. Pengalaman belajar ke luar negeri ini ditularkan kepada para mahasiswa dan dosen untuk memberi motivasi studi yang lebih terbuka.

### **3. Ekstras**

Program ini juga menghadirkan ekstras, ekstras yang muncul adalah pada Episode Harta Karung. Ekstras yang muncul adalah kru film yang sedang makan, dsela-sela waktu Syuting, namun karena buru-buru mereka lupa membayar dan meninggalkan sampah di lokasi angkring. Situasi ini menjadi triger untuk membuka episode mengenai sampah ini.

e. Pembentukan Tim Kerja Studio

Tim kerja studio terdiri atas mahasiswa semester 5 (produksi simulasi dilakukan pada semester ganjil 2017-2018) yaitu mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Produksi Program Televisi Non Drama, dengan dibantu mahasiswa semester 3. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat secara langsung membandingkan proses produksi yang telah dikerjakan di perkuliahan dengan simulasi yang dilakukan, dengan tim kerja sebagai berikut:

Produser pelaksana	: Nuruddin Khoirunishar
Pengarah Acara	: Nuruddin Khoirunishar
Floor Director/Creative Content	: Rizca Arfan A
Creative	: Purwoko Aji
Camera Person	: Aryo Dwi Panggo
	: Hafidz Multazam
	: Wildan
VTR	: M Bagus Qumaini
Audio Person	: Muhammad Saleh
Tata Artistik	: Ilham Budi Raharjo
Tata Rias	: Sri Palupi
	: Madila Tsania
Lighting	: RM Bangkit
Unit Manager	: Nimatul Faizah

#### **D. Modifikasi Ruang Studio**

Studio Produksi Televisi Prodi TV dan Film ISI Surakarta, terletak di lantai 2 gedung IV Kampus 2 Mojosongo. Secara luasan dan tinggi gedung, sebetulnya ruangan ini sangat memadai, yaitu 12x20 meter, dengan ketinggian 7 meter. Efektif ruang yang dapat dipakai adalah 10 x 8 meter, hal ini dikarenakan sekeliling ruangan ditutup oleh kain *cyclorama* yang dipasang 1 meter mengelilingi dinding studio.

Studio ini memiliki panel kedap suara kendati tidak sepenuhnya kedap. Suara dari luar ruangan cukup teredam dan tidak masuk ke dalam studio, namun demikian kebocoran suara justru terjadi dari langit-langit karena struktur plafon yang tidak sekokoh dinding, dan ini tidak diantisipasi sejak awal, karena besarnya angin di sekitar kawasan kampus yang berbukit suaranya kerap bocor dan mengganggu audio.

Studio telah memiliki fasilitas *riggig* lampu, dengan ukuran 8 meter x 4 meter, dengan ketinggian 4,5 meter. Lantai yang digunakan adalah lantai karpet. Pada sisi depan studio dinding studio tertutup oleh *cyclorama* berupa kain berwarna hitam, selebar lebih kurang 25 meter dengan ketinggian kain 6 meter.

Ruangan yang terdapat dalam studio adalah ruang kontrol utama, yang telah terseting peralatan studio berupa *Mixer Video*, Monitor kamera dengan *spliter*, monitor *preview* serta monitor *master out*. Di ruangan tersebut juga terdapat sebuah *Personal Computer* berisi file *VT (Video Tape)* serta panel *Video Recorder (VTR)*. Kontrol interkom juga dipusatkan di ruang ini.

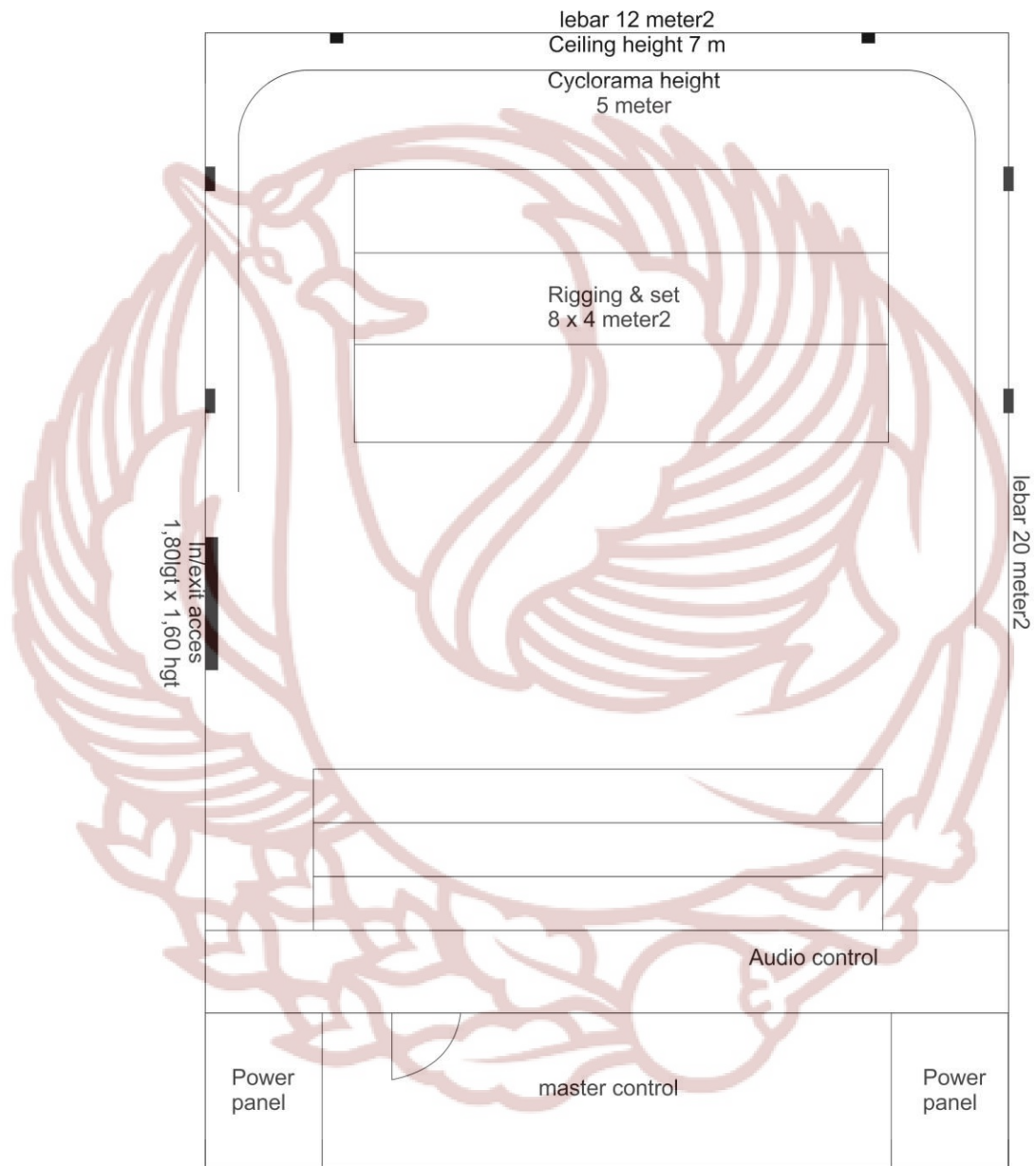
Kelemahan dari studio ini adalah aksesnya yang sulit, yaitu terletak di lantai 2, dengan akses tangga yang sempit dan pintu yang kecil, yaitu berukuran Lebar 1,6 meter dan tinggi 1,8 meter. Ukuran ini sebetulnya sangat minimalis, karena dengan ukuran tersebut sangat sulit memasukkan properti yang cukup besar. Pintu ini adalah satu-satunya akses keluar masuk studio baik bagi orang maupun barang. Kesulitan akses lainnya adalah berkaitan tangga menuju lantai 2 yang sangat sempit dan menyulitkan memindah properti yang cukup besar dari lantai 1 naik ke lantai 2.

Hal ini cukup sulit digunakan saat *loading* properti masuk ke ruang studio. Selain itu studio Produksi Televisi memang tidak dirancang khusus bagi produksi televisi, sehingga beberapa ruang kebutuhan lain seperti ruang rias, ruang properti kecil dan ruang transit pengisi acara tidak ada. Hal ini menyebabkan selama ini untuk melakukan fungsi tersebut dilakukan di ruang *screening*, sebuah ruang yang digunakan untuk pemutaran film yang terletak berseberangan dengan studio.

Selain itu kapasitas AC untuk ruang studio juga dirasakan kurang maksimal. AC yang tersedia hanyalah 4 unit dengan kekuatan sebesar 1 PK, sehingga studio ini tidak cocok jika digunakan untuk produksi dengan penonton yang banyak, terlebih jika *lighting* studio dinyalakan, akan membuat suasana dalam studio menjadi panas.



Berikut denah situasi dari ruang studio termaksud:



Denah 2. Gambar Tapak Situasi Studio Prodi TVF ISI Surakarta.  
(sumber: dokumen pribadi)



Foto 8. Ruang studio TV dan Film ISI Surakarta,  
Sisi belakang hadap MCR (Dok Pribadi)



Foto 9. Ruang studio TV dan Film ISI Surakarta,  
Sisi depan, nampak cyclorama(Dok Pribadi)

1. Treatment yang dilakukan:

Beberapa tretamen produksi dilakukan dalam produksi simulasi, antara lain :

a. Penyederhanaan set

Konsep set yang digunakan adalah pemanfaatan barang bekas, pemanfaatan barang susun ulang pakai, Pembuatan panel multi fungsi, Sewa properti tertentu dan memanfaatkan cyclorama berupa kain hitam sebagai *background* imajiner.



Foto 10. Elemen set drum kardus (Dok Pribadi)

- 1) Pemanfaatan barang bekas antara lain penggunaan drum kardus *ex medicine* sebagai kursi. Pengadaannya sangat murah yaitu Rp. 25.000,- per buah dan kursi ini dapat digunakan berkali-kali dan di

*dress up* sesuai karakter program acara.



Foto 11. Elemen set, Rooster (Dok Pribadi)

- 2) Pemanfaatan material susun ulang pakai, diterapkan sebagai meja ruang bicara *Host* dan tamu, yaitu dengan menggunakan material Rooster seharga Rp 4000, - per buah. Dengan pembelian 20 buah



dapat disusun beraneka bentuk yang unik dan artistik sesuai selera.



Foto 12. Elemen set, Gerobak Angkring  
(Dok Pribadi)

- 3) Penyewaan Hik angkring sebagai set juga merupakan solusi penyederhanaan set. Skalaupun real set, dalam pengadaannya ternyata cukup murah, yaitu dapat disewa seharga Rp. 100.000 per hari, untuk masa pinjam pendek. Untuk kebutuhan produksi

dihitung 2 hari karena perlu persiapan dress up angkring.



Foto 13. Elemen set, Panel kayu dari Risplang  
(Dok Pribadi)

- 4) Pembuatan panel dilakukan dengan membuat sendiri. Biaya yang dibutuhkan cukup besar yaitu sekitar Rp. 600.000,- yang menghasilkan 4 panel, berukuran 2x 1 meter, berbahan risplang motif kayu, dengan dukungan kayu usuk 5x8cm, dan finishing plitur air. Hasil akhir pnel ini digunakan untk menempelkan meterial

poster sebagai bahan dekorasi pameran. Sebagai finishing, saat dipasang, nantinya panel-panel ini digunakan untuk memasang poster karya mahasiswa.

Adapun elemen poster yang diambil adalah sebagai berikut:

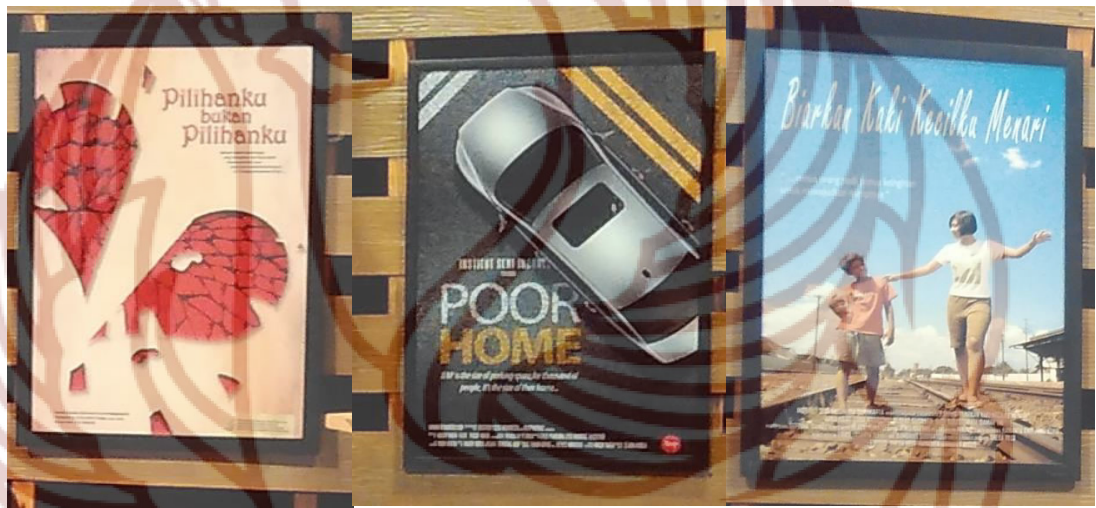


Foto 14. Elemen set, Poeter Karya  
(Dok Pribadi)

Keunikan dari set ini adalah tidak perlu pembangunan *background* latar/layer, karena memanfaatkan *cyclorama* sebagai latar imajiner sehingga waktu pengerjaannya sangat singkat. Proses pemasangannya serta pembongkarannya sangat sederhana, hanya membutuhkan waktu sekitar 10 menit. Secara biaya, produksi set untuk program ini adalah sekitar Rp. 1.000.000,- dengan sebagian besar properti masih dapat digunakan kembali dengan desain tertentu. Bila diaplikasikan pada metode produksi yang lama, maka



ini akan menghemat biaya set hingga sepertiga yang diperlukan, dan dapat dikonversi dalam produksi episode yang lebih banyak lagi.

Hasil aplikasi dalam penataan set dapat dilihat sebagai berikut:

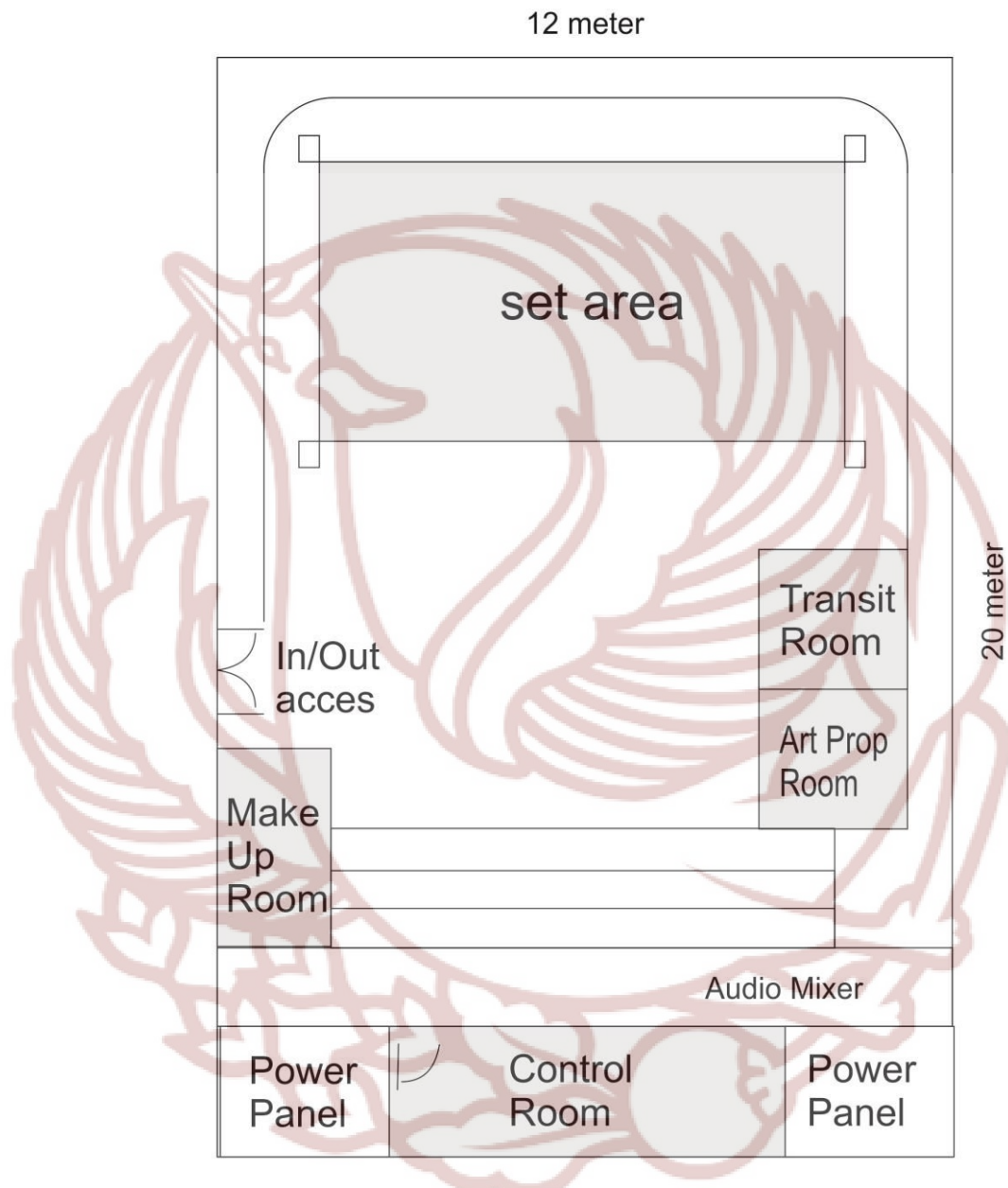


Foto 15. Aplikasi set keseluruhan, Produksi episode 2  
(Dok Pribadi)

b. Alokasi ruang produksi.

Alokasi ruang produksi juga di disederhanakan. Jika sebelumnya ruang produksi terpisah di dalam dan ruangan lain di luar studio, maka dalam produksi ini seluruh ruang dialokasikan di dalam studio. Hal ini dilakukan mengingat studio sendiri masih cukup luas untuk digunakan sebagai kapasitas ruang lain. Adapun perencanaan alokasi ruang tambahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:





Denah 3. Denah Organisasi ruang  
(Dok Pribadi)

Dari denah di atas nampak beberapa ruang ditambahkan yaitu:  
Ruang rias dan *Fitting Room* (untuk gant kostum dilakukan di toilet lantai

2) dan sebuah ruang transit talent dan transit set properti. Adapun aplikasi pelaksanaannya dilakukan dengan membangun ruang imajiner berupa garis-garis betas yang ditandai dengan Lakban yang dilekatkan di lantai studio, guna membatasi satu ruang lain dengan ruang lainnya.

Ruang Rias terletak di sebelah kiri belakang studio, yaitu yaitu di antara pintu masuk studio dan ruang control. Tepat ini dipilih karena ruang rias adalah tujuan pertama saat talent datang dan sebelum naik ke stage. Tempat ini dipilih karena dekat dengan akses keluar, sehingga memudahkan talent ketika berganti pakaian di ruang ganti pakaian yang disediakan didekat toilet. Fasilitas di ruang rias adalah bangku tunggu, untuk transit talent menunggu waktu rias, dan sebuah cermin rias berlampu.

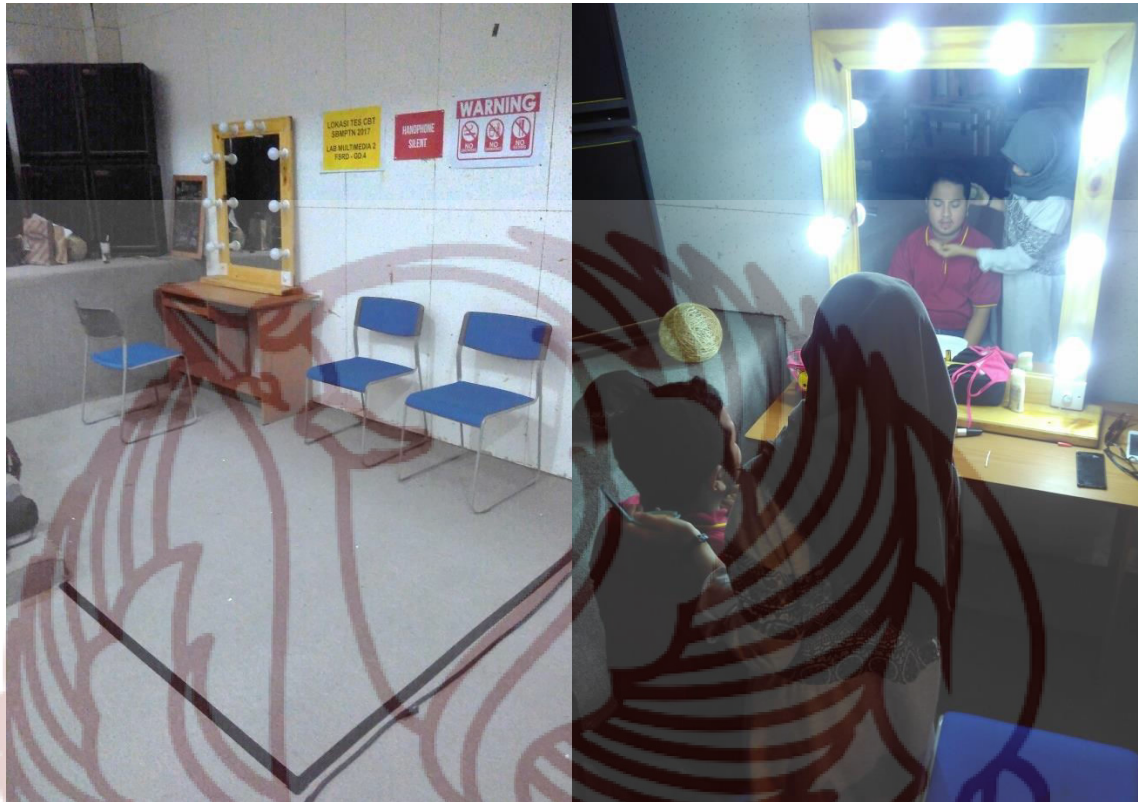


Foto 16. Aplikasi ruang rias dalam studio  
(Dok Pribadi)

Sedangkan ruang transit talent diperuntukkan bagi talent yang telah selesai di rias, terletak di sebelah kanan studio. Di tempat ini talent sembari menunggu panggilan *floor director* untuk naik ke atas stage, juga menerima briefing dari kkkreatif dan melakukan latihan ringan bersama talent lainnya. Ruang transit talent ini, bersebelahan dengan ruang properti artistik, hal ini bertujuan untuk mendekatkan talent dengan handprop yang akan digunakan di atas *stage*.





Foto 17. Aplikasi ruang transit talent dalam studio  
(Dok Pribadi)

#### **E. Pelaksanaan Produksi Tim Kerja Simulasi Kelas**

Secara ringkas pelaksanaan produksi berjalan dengan lancar, walaupun ada kendala administratif terkait keterlambatan pengembalian peralatan laboratorium untuk kegiatan sebelum pelaksanaan produksi berjalan. Kendala yang terjadi pada produksi simulasi adalah penginstalasian ulang peralatan yang dibutuhkan. Penggunaan studio pada semester ganjil dapat dikatakan tidak ada, hal ini menyebabkan beberapa peralatan digunakan untuk kegiatan kampus lainnya. Kebetulan saat produksi simulasi dilakukan, bertepatan dengan kegiatan fakultas berupa Peringatan Hari Batik Nasional, dimana peralatan Laboratorium Televisi dan Film dipinjam untuk kebutuhan tersebut.



Hal ini menjadi kendala dalam persiapan instalasi peralatan. Waktu instalasi yang dibutuhkan menjadi lebih lama dari yang diperlukan, yaitu memakan sekitar 8 jam dengan menunggu beberapa peralatan yang belum dikembalikan di studio. Namun demikian setelah peralatan kembali, instalasi cukup cepat dilakukan, kendati jadwal produksi menjadi mundur sekitar 2jam.

Adapun pelaksanaan produksi direncanakan dilakukan dalam 3 hari. Hari pertama adalah produksi set. Kegiatan produksi set ini dapat tidak dihitung karena pada hakikatnya hanya merupakan persiapan di luar proses produksi.

Hari kedua adalah set up artistik dan teknik di studio, pada tahap ini tidak semua kegiatan berhasil dilakukan, terutama dalam hal penyetingan peralatan, karena saat produksi dilakukan, kebetulan peralatan banyak yang dipinjam untuk kegiatan di luar Laboratorium, yaitu mendukung kegiatan event kampus, Batik Art Festival. Persiapan peralatan dilanjutkan pada hari ketiga.

Pada hari ke tiga yaitu pada hari *On Cam*, seting peralatan akhirnya baru dapat dilakukan mulai pukul 12.00 saat peralatan kamera dan audio seluruhnya kembali di laboratorium. Persiapan selesai dilakukan hingga pukul 17.00. Sebelumnya direncanakan produksi dapat dilakukan pukul 15.00, namun dikarenakan hal tersebut, produksi pertama baru dilakukan pukul 17.00 dan selesai dilaksanakan pada pukul 17.45 dengan melakukan sekali retake yaitu pada segmen pertama, karena kasus noise pada audio. Syuting

kedua dilaksanakan pukul 18.15 setelah break sholat maghrib dan selesai pada pukul 19.00.

Dari proses yang dilakukan produksi 2 episode program dengan masing-masing episode berdurasi 18 menit dapat berlangsung lancar dalam kurang dari 1 jam 30 menit, termasuk latihan *on stage*. Pembongkaran set sendiri berlangsung mulai pukul 19.30-20.00, termasuk sesi foto bersama.

Berikut beberapa foto situasi produksi yang dilakukan:



Foto 18. Aplikasi artistik pada gerobak angkringan dan panel  
(Dok Pribadi)



Foto 19. Suasana *briefing* akhir  
(Dok Pribadi)



Foto 20. Suasana latihan  
(Dok Pribadi)





Foto 21. Suasana produksi episode 1  
(Dok Pribadi)

## F. Evaluasi Kinerja Simulasi

Berdasar dari kinerja proses produksi reguler dan simulasi beberapa pendapat mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah aktif Produksi Program Non Drama Televisi dan mengikuti produksi ini, yaitu Purwoko Aji, Muhammad Hamdani, Muhammad Saleh dan Aryo Dwi Panggo.

Menurut Purwoko, proses produksi reguler cukup membuang biaya karena set yang terlalu luas dan menjadi kurang menggarap detail, sedangkan set simulasi simpel dan praktis, mudah dibangun dan secara atmosfer set juga tepat sesuai dengan tema. Secara waktu produksi dan produktifitas produksi, Purwoko mengatakan bahwa produksi simulasi sangat efisien, set dapat dikerjakan secara cepat, baik pembuatan, pemasangan hingga pembongkaran, dan dari durasi yang



disiapkan dapat menghasilkan 2 episode. Peralatan portabel dan penyederhaanaan ruang produksi dalam 1 lokal yang diaplikasikan dalam simulasi dianggap sangat membantu kecepatan produksi.

Sedangkan Hamdani mengatakan hal yang hampir sama, hanya saja mengatakan set yang dibangun cukup berat sehingga perlu tenaga untuk mengangkat, namun memiliki kelebihan yaitu lebih awet dan dapat digunakan kembali sebagai inventaris properti.

Aryo Dwi Panggo, mengatakan bahwa kelemahan produksi reguler yang dilakukan adalah pada soso biaya dan efisiensi waktu yang kurang baik, biaya berkelompok sebesar 5,5 juta rupiah hanya menghasilkan 1 episode. Dalam produksi simulasi yang tidak menggunakan layer, dirasa lebih ringan secara biaya dan tenaga. Aryo dan Muhammad Saleh mengatakan bahwa pemanfaatan material dalam set juga dirasakan lebih maksimal. Set yang dibangun dengan meletakkan elemen kunci artistik gerobak angkring sudah dapat langsung menunjukkan suasana yang diinginkan. Konektifitas antar ruang juga sangat membantu dalam komunikasi antar lini dalam produksi. Aryo juga menegaskan bahwa dengan set yang sederhana, tim produksi dapat menyimpan tenaga lebih banyak untuk digunakan pada waktu produksi.

Hal ini juga diampaikan oleh Ilham, yang membantu artistik. Menurutnya dengan set yang sederhana sudah mewakili suasana yang diinginkan. Pekerjaan yang dilakukan hanya membangun detail set seperti memasng poster pada badan gerobak, dan makanan angkring pada set angkringan itu sendiri.

Sri Palupi, sebagai kru yang membantu dalam bidang *make up* mengatakan pola peletakan ruang *make up* dalam studio dianggap sangat membantu, karena langsung terhubung dengan divisi lain dan jarak yang berdekatan dan masing-masing kru bisa fokus terhadap job disk masing-masing. Selain itu jika terjadi dengan masalah *make up* di atas panggung, bisa segera diatasi.

Hampir seluruh kru mengira set yang dibangun dalam proyek simulasi ini bernilai lebih dari 3 juta rupiah. Hal ini mengejutkan, karena sesungguhnya biaya set yang terealisasi hanyalah 1 juta rupiah, dan masih dapat meninggalkan inventaris set.

Dari paparan para peserta produksi perkuliahan dan produksi simulasi maka dari proses produksi menggunakan model studio yang ideal didapatkan Efisiensi dan Produktifitas produksi yang lebih baik, yaitu :

- a. Efisiensi biaya, yaitu menghemat biaya set hingga sepertiga biaya yang biasa dikeluarkan, dengan telah mendapatkan investasi set baru yang dapat digunakan lagi. Variabel biaya yang dapat diperingan adalah biaya konsumsi selama pengerjaan *setting* yang biasanya dikerjakan beberapa hari sebelumnya.
- b. Efisiensi waktu, terutama untuk pengesetan peralatan dan set, waktu yang biasanya perlu dipersiapkan beberapa hari sebelumnya, menjadi hanya beberapa jam sebelum rehearsal dan 10 menit pembongaran setelah selesai produksi.

c. Efisiensi tenaga. Hal ini sangat penting karena walau bersifat non material, namun pada praktek yang biasa dilakukan, banyak ditemukan kasus mahasiswa sudah kelelahan saat proses produksi dilakukan, dikarenakan energi telah habis saat melakukan pembangunan *setting* dan koordinasi acara yang berlangsung di beberapa ruang yang berlainan.

Dari efisiensi yang didapatkan, penghematan biaya, waktu dan tenaga dapat dialihkan untuk persiapan konten dan perancangan jumlah konten yang lebih maksimal, yaitu terutama persiapan naskah, latihan bagi talent, serta casting yang lebih berkualitas.

Dalam produksi simulasi yang dilakukan, terbukti produksi dapat dilakukan sebanyak 2 episode dengan durasi produksi yang relatif singkat yaitu 2 jam durasi produksi. Jika hal ini dapat dimaksimalkan secara lebih baik, bukan tidak mungkin target produksi setiap kelompok sebanyak 4 episode setiap semester dapat dicapai.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian Tindakan Kelas Produksi Program Non Drama Televisi dilakukan dengan pendekatan modifikasi pelaksanaan kegiatan penugasan melalui penyederhanaan *setting* dan optimalisasi penggunaan simulasi ruang dalam studio menghasilkan efisiensi dalam pelaksanaan produksi, yaitu efisiensi tenaga, efisiensi waktu serta efisiensi anggaran.

Efisiensi tenaga ditunjukkan dengan minimnya pekerjaan seting artistik produksi, dengan tidak mengorbankan nilai artistik set. Efisiensi waktu ditunjukkan ringkasnya waktu persiapan set dan instalasi teknik lainnya menjelang produksi. Sedangkan efisiensi biaya ditunjukkan dengan minimalnya biaya set artistik, dari yang sebelumnya sebesar rerata 2,5 sampai 3 juta rupiah per kelompok per produksi dan setelahnya harus dibongkar dan tidak dapat digunakan kembali, menjadi sekitar Rp.1,500.000,- untuk 2 episode dan beberapa set artistik dapat menjadi inventaris produksi selanjutnya. Minimalnya waktu set artistik dan setup peralatan juga meringankan dalam pembiayaan konsumsi dan sebagainya.

Di sisi lain, dengan pendekatan yang dilakukan juga didapatkan produktifitas yang lebih meningkat, yaitu jumlah produksi yang dapat dilakukan, yaitu 2 episode dalam sebuah *runtime* produksi studio. Jika hal ini dapat diterapkan dalam perkuliahan sesungguhnya maka dalam 2 hari produksi setiap kelompok dapat



memproduksi sekitar 4 episode tiap semester atau 24 episode untuk 6 kelompok produksi. Jika diaplikasikan sistem silang sebagai tim produksi dan tim kerja, maka setiap mahasiswa dalam kelompok akan menghasilkan 8 episode dalam setiap semester.

Tentu saja kuantitas produksi yang dihasilkan dalam mata kuliah ini masih relatif kecil dan jauh di bawah produksi pada lembaga penyiaran resmi, namun setidaknya mahasiswa dapat merasakan lebih banyak variasi dan kasus produksi, serta mengevaluasi produksi untuk kemudian melakukan perbaikan produksi dalam jadwal produksi selanjutnya.

## **B. Saran**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan melalui sebuah simulasi di luar perkuliahan yang dilakukan secara reguler. Hasil yang dicapai dari penelitian ini tentu tidak akan sama jika diterapkan dalam kelas yang sesungguhnya, mengingat kelas sesungguhnya merupakan kelas besar, yang melibatkan 3 kelas produksi dan diampu oleh 3 dosen mata kuliah. Maka sekiranya hasil penelitian ini akan diterapkan perlu sebuah koordinasi yang matang diantara para pengampu mata kuliah dan sistem pembagian kelompok serta jadwal produksi, mengingat fasilitas laboratorium produksi sangat terbatas, sementara jumlah peserta perkuliahan sangat banyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bukhari M.** 1983. Teknik-Teknik Evaluasi Dalam Pendidikan. Bandung: Jemmars
- Bungin, Burhan,** 2007, Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya. Jakarta: Penerbit Kencana
- Freddy H. Istanto,** 2020, Studio Learning Method In School Of Design In Indonesia: A Case Study On The Application Of Studio Learning Method For The Visual Communication Design Department Of Petra Christian University, artikel dalam Jurnal Desai Komunikasi Visual Nirmana, Univ Petra Surabaya.
- Madya, Suwarsih.** 2006. Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research). Bandung: Alfabeta.
- Morissan,** 2008, Manajemen Media Penyiaran, Strategi Mengelola Radio dan Televisi, JakartaL Penerbit Kencana.
- Nana Sudjana.** 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Naratama,** 2004, Menjadi Sutradara Televisi, Jakarta: Grasindo
- Ninie, Anggraini,** 2007, Metoda Pembelajaran Mandiri Pada Studio Perancangan Arsitektur, FTSP UPN Veteran Jawa Timur, artikel online yang diunduh dari <http://eprints.upnjatim.ac.id/2762/1/Binder1.pdf>
- Rochiati Wiriaatmadja.** 2014. Metode Pnelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumadi Suryabrata.** 1998. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo
- Titus Soepono Adji.** 2017. Model Penyelenggaraan Studio Pembelajaran Program Televisi Yang Ideal Untuk Institusi Pendidikan Pertelevisian. Penelitian DIPA 2017-ISI Surakarta.
- Utterback, Andrew,** 2007, Studio Based Production and Directing, Oxford: Focal Press
- Zettl, Herbert,** 2006, Television Production Handbook, San Fransisco State University.
- Internet:**  
**www.** <http://kbbi.web.id/studio>

**Peningkatkan Produktivitas Karya Mahasiswa  
Pada Mata Kuliah Produksi Program Non Drama Televisi  
Melalui Penataan Model Studio yang Ideal**

**Penelitian Tindakan Kelas**

Dibiayai oleh DIPA ISI Surakarta  
Sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan  
Program Penelitian Tindakan Kelas Tahun Anggaran 2017  
Nomor:7116.C/IT6.1/PP/2017 tanggal 5 Mei 2017



Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A.  
NIP. 19760915 200812 1 001 NIDN 0015097604

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
November 2017**

